



TITLE:

創造行為としての現代パズルの意義(Abstract_要旨)

AUTHOR(S):

東田, 大志

CITATION:

東田, 大志. 創造行為としての現代パズルの意義. 京都大学, 2016, 博士 (人間・環境学)

ISSUE DATE:

2016-03-23

URL:

<https://doi.org/10.14989/doctor.k19805>

RIGHT:

学位規則第9条第2項により要約公開

| | | | |
|---|------------------|----|------|
| 京都大学 | 博士（人間・環境学） | 氏名 | 東田大志 |
| 論文題目 | 創造行為としての現代パズルの意義 | | |
| (論文内容の要旨) | | | |
| <p>本論文は現代のパズルについて美学・社会学・論理学などの視点から分析を試みたものである。本論文では、まずこれまで学界でほとんど論じられることのなかったパズルとはどのようなものかを明らかにした上で、従来のパズル界の規範を破るような作品を紹介し、その存在意義について芸術や教育との関係性に着目して分析している。</p> <p>「クイズ」と「パズル」は、字義通りに文面・画像・物体を解釈するだけで解けるかどうかにより漸進的に区別され、また「パズル」と「ゲーム」は、受け手が自分だけの力でクリアできるかどうかによって漸進的に区別される。積み木などの「創造的遊具」は感性的に解を導くものに対して、「パズル」は論理的に解を導くものである。そして「パズル」では「証明」のように解に至るまでの論理的な道筋が完全に与えられることはなく、受け手は能動的に解を導き出さなければならない。それ以外にも、「いじわる問題」のように「パズル」のパロディとなっているものや、「自然発生的な問題」のように作者の意図が不明だがパズルと家族的類似性を持つためパズルの範疇に入れられるものがある。ここまでの隣接概念は漸進的にしか区別されないものであるが、「本質的パラドックス」は「パズル」のようにどこかで解が決まり固定されることなく、永久に解を持たないものである。</p> <p>パズルは思考過程をトレースするために使われる媒体の観点からマインドパズル、メカニカルパズル、ペンシル&ペーパーパズル、ボディパズル、コンピュータパズルの5種類に分けられる。また思考の際に使われる推論メカニズムの観点からは演繹的パズル、帰納的パズル、アブダクション的パズルの3種類に分けられる。</p> <p>旧来の「美しさ」を求めるパズル観では、解は必ず1通りであることが求められてきた。なぜならば、パズルは科学や数学の影響を受けながら発達してきており、その世界観の中では現在も「美しさ」が重視され、そこから導かれるものに対する「真の正しさ」という信念が残っているからである。それゆえ多くのパズルの作り手はパラノイア的になるほどにパズルを洗練させ美しいものとし、真の正しさ＝唯一の答えが存在するように問題を作り込むのである。ここで想定されているのは、作り手の思考過程をなぞりながら解いていくことが前提とされている受け手の存在である。典型的な場合、作り手はまるで「解くかのように」問題を制作するわけである。</p> <p>それでも、解が1通りではないようなパズルが時折出てくることがまた事実である。中でも、意図的にパズル界の「解が唯一でなければならない」という固定観念を破り、パズルの終わりの枠組みを解体する作品には注目すべきであろう。このようなパズルは、芸術の概念を借りて「アヴァンギャルドパズル」という名で呼ぶことができる。</p> | | | |

事実、エーコが『開かれた作品』において指摘したような3つのレベルそれぞれに、現代のパズルを対応させていくことができる。

このような現代のパズルの「開かれ」にかかわる諸傾向の中で、「ルール」を作品とみなすような傾向は、芸術界の数少ない事例とともに、受け手を積極的に作り手の側に参入させる試みとして注目されるべきである。近年、パズルの問題のみならずルールにも個性が見られるという考え方が生まれてきた。ルール自体を作品としてみない状況は、芸術界でも「方法芸術」などの例があり、これはパズル界の動向とよく似ていると言ってよいだろう。パズルのルールの作り手は、そこから生まれる個々の問題を完全には予想できないはずだが、それにもかかわらず「ルール作家」の重要性は増しているのである。

「知＝権力」の押し付けという側面から見れば、パズルが教育のためのツールとして使われるのはきわめて「理にかなって」いる。実際、生徒にパズルを解かせる「パズル塾」も現代では数多く存在しているし、パズルそのものやパズルの類似問題が中学から大学にいたるまで入学試験に使われることがある。しかし、パズルが教育に用いられることには2つの危険事項が伴っており、それは指摘されなければならない。

1つはパズルが身分社会の再生産の役割を密かに担っているという点である。またもう1つは、解を1通りにするパズルが受け手の自由な発想の余地を奪ってしまっており、作り手の意図と異なる解答に対して間違いだというレッテルを貼り付けてしまう点にある。だが、現代では教育界で取り扱われる事例にもアヴァンギャルドパズルが見られ、そのような押し付けの暴力性を回避する道が模索されている。教育の先にある入社試験にも変化が見られ、特に最先端のIT系の企業ではアヴァンギャルドパズルによって面接試験を行う事例も増えてきている。開かれたパズルには、今後より積極的な評価がなされるべきであろう。

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、世界ではじめてのパズル学を確立しようと試みた意欲作である。しかし、その種の試みに見られがちな夜郎自大に陥らないよう、周到に論を進めようとする。そのため、まずパズルとは何なのかという本質規定の問題に取り組むのである。すなわち定義の問題である。

パズルの定義として、本論文はダネージによる「自明でない答を隠している挑戦的な問題」という定義を出発点として、それを掘り下げ補足することで論を進める。しかし、論を進めようとするれば、大きな問題に突き当たらざるをえない。パズルにはクイズやゲームなど、さまざまな隣接領域があるからである。したがって、定義という内包的な議論は、隣接領域との関係という外延的な議論で補完されねばならないのである。こうして検討される隣接領域として、クイズ、ゲーム、創造的遊具、証明、いじわる問題、自然発生的な問題、本質的パラドックスなど、およそ考えうるありとあらゆる隣接領域との関係が、漸進的で可変的な境界によって区別されるか、明確で絶対的な境界によって区別されるかによって、ほとんど網羅的に検討されるのである。

こうしてパズルの内包と外延を定めた上で、本論文は、パズルそのものの分類を、いわば質料と形相の両面で進めようとする。質量面での分類、すなわち媒体による分類として提案されるのは、マインドパズル、メカニカルパズル、ペンシル&ペーパーパズル、ボディパズル、コンピュータパズルの5種類である。形相面での分類、すなわち推論メカニズムによる分類として提案されるのは、演繹的パズル、帰納的パズル、アブダクション的パズルの3種類である。

以上のように、パズルを体系的に論じることによって、本論文は、その意図するパズル学の基礎を固めたといえ、そのことはきわめて高く評価されるだろう。しかし、本論文はそれだけにとどまらない。さらに具体的な実践に目を向けようとするのである。旧来のパズルでは解は1通りであるとされてきた。唯一の答え＝真の正しさ＝美しさ、という思い込みがパズル界を暗黙のうちに支配してきたといつてよい。しかしながら、解が1通りでないパズルも次第に見られるようになってきた。本論文は、そこに着目する。中でも、意図的にパズル界の「解が唯一でなければならない」という固定観念を破り、パズルが唯一の解で終わるという枠組みを解体する作品に着目し、それを「アヴァンギャルドパズル」と呼ぶ。そして、エーコが『開かれた作品』において指摘したような3つのレベルそれぞれに、現代のパズルを対応させようとする。それによると、アヴァンギャルドパズルとは、いわばもっとも開かれたパズルなのである。

現代パズルのこのような「開かれ」にかかわる諸傾向の中で、本論文では「ルール」を作品とみなすような傾向をとらえ、受け手を積極的に作り手の側に参入させる試みとして注目する。そして芸術界からいくつかの事例を取り出し検討しようとする。中でも、ルール自体を作品とみなす「方法芸術」などの例に、パズル界の動向との近接事例を見てとり、比較分析するのである。

唯一の解を前提とする従来型パズルの枠組みの解体は、芸術に関する問題、すなわち美学的な問題にとどまらない。それは、「知＝権力」の押し付けという問題を再考させずにはおかない。いわば社会的教育的側面をもつのである。パズルが入学試験や入社試験に用いられる場合も増えてきた。ただ、そこには2つの危険が伴うと、本論文は指摘する。パズルが身分社会の再生産の役割を密かに担うという危険と、解を1通りにするパズルが受け手の自由な発想の余地を奪うという危険である。しかし、最近ではアヴァンギャルドパズルを用いる事例が少数ながら教育界や入社試験でも見られるようになったという。押し付けの暴力性を回避する道が模索されているのではないか。本論文は、そこにいささかの希望を見いだし、開かれたパズルに、よりいっそうの評価を待望するのである。

以上のように、本論文は、パズル学のための体系的な基礎付けという面と、パズルの現代的動向についての美学的、社会学的、教育学的な研究という面をもっている。後半の現代的動向の社会学的な研究という点では、少々お手軽な社会評めいた部分も見受けられるとはいえ、全体的に、初の体系的なパズル学の試みとして、その独創性は疑いようもない。あわせて、哲学、論理学、数学から、美学、教育学、社会学に及ぶ領域横断的な知性にも、めざましいものがある。

よって、本論文は博士（人間・環境学）の学位論文として価値あるものと認める。また、平成28年1月21日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。